

Imię i nazwisko:

Narodowość:

Rasa:

Archetyp: *Eksplorator*

Profesja:



Atrybuty	10+	9+	8+	Rany
KRZEPA	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	...
ZRĘCZNOŚĆ	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	...
PRZENIKLIWOŚĆ	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	...
OPANOWANIE	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	...
CHARYZMA	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	...

	Aktualna	
KONDYCJA	<input type="checkbox"/>	... Wyższa z Krz lub Zr
REPUTACJA	<input type="checkbox"/>	... Wyższa z Op lub Cha
OBRONA	<input type="checkbox"/>	... 10 + 2 x Kondycja
WYTRWAŁOŚĆ	<input type="checkbox"/>	... 10 + 2 x Kondycja
PEWNOŚĆ SIEBIE	<input type="checkbox"/>	... 10 + 2 x Reputacja

Umiejętności	
ANALIZA (Prz)	3 6
BLEF (Cha)	3 6
EKSPRESJA (Cha)	3 6
EMPATIA (Prz)	3 6
ODWAGA (Op)	3 6
OKULTYZM (Prz)	3 6
PERSWAZJA (Cha)	3 6
POJAZDY (Zr)	3 6
PÓLSWIATEK (Prz)	3 6
PRZYRODA (Prz)	3 6
SPOSTRZEGAWCZOŚĆ (Prz)	3 6
STRZELANIE (Zr)	3 6
TECHNIKA (Prz)	3 6
UKRYWANIE SIĘ (Zr)	3 6
WALKA (Krz)	3 6
WIEDZA AKADEMICKA (Prz)	3 6
WYSPORTOWANIE (Krz)	3 6
ZASTRASZENIE (Cha)	3 6
ZŁODZIEJSTWO (Zr)	3 6

Podstawa: brak umiętności 3, umiętność 6, specjalizacja 9.

Zdolności

Rasowe: .....

Slabość: .....

Profesjonalne: .....

Raz na sesję odzyskuje za: .....

Atuty, Gadzety i Sojusznicy

- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 

Skrócony zapis: W – za zeton, S – do końca sceny, 1 – raz na scenę.

ARCHETYP: ZDOLNOŚCI Z KART; RASA: 1 ZAŁĘTA, SLABOŚĆ; NARODOWOŚĆ; PROFESJA: PRESTIŻ, ZDOLNOŚĆ, 1 GADZET; ATRYBUTY: 3 POZ., 5 UMIEJĘTNOŚCI, 3 SPECJALIZACJE; BOGACTWO: 3; 1 OSIĄGNIĘCIE; 20 PD NA GADZETY I ATUTY.

## Osiągnięcia

### ZNANY 2K10

1. ○ .....
2. ○ .....
3. ○ .....
4. ○ .....
5. ○ .....
6. ○ .....
7. ○ .....
8. ○ .....
9. ○ .....
10. ○ .....
11. ○ .....
12. ○ .....
13. ○ .....
14. ○ .....
15. ○ .....

### SŁAWNY 3K10

16. ○ .....
17. ○ .....
18. ○ .....
19. ○ .....
20. ○ .....
21. ○ .....
22. ○ .....
23. ○ .....
24. ○ .....
25. ○ .....
26. ○ .....
27. ○ .....
28. ○ .....
29. ○ .....
30. ○ .....
31. ○ .....
32. ○ .....
33. ○ .....
34. ○ .....
35. ○ .....

### LEGENDA 4K10

36. ○ .....
37. ○ .....
38. ○ .....
39. ○ .....
40. ○ .....
41. ○ .....
42. ○ .....
43. ○ .....
44. ○ .....
45. ○ .....
46. ○ .....
47. ○ .....
48. ○ .....
49. ○ .....
50. ○ .....

## Opis postaci

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

BLIZNY: .....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

## Drużyna

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

## Bogactwo

Bieżące	...
Zamożny	3
Bogaty	6
Bardzo bogaty	9
Krezus	12

## Punkty doświadczenia

## Archetyp

- ♠ **Pik** – doświadczenie; elementy oraz okoliczności, w których doświadczenie daje przewagę nad przeciwnikiem, wiedza o słabych stronach potworów czy zwyczajach obcych kultur.
- ♥ **Kier** – przetrwanie; elementy i okoliczności pozwalające uniknąć obrażeń, choroby i szkodliwego wpływu otoczenia albo przetrwać w nieprzyjnym środowisku.
- ♦ **Karo** – odkrycia; elementy, które pozwalają zdobyć i wykorzystać rozgłos – pamiątki z podróży, wynalazki itp.
- ♣ **Trefl** – orientacja; elementy, które pomagają dotrzeć do celu, wyznaczyć trasę, znaleźć drogę, odnaleźć zaginione miejsce itp.

Zaczynasz sesję z 3 kartami i 6 zetonami.

## Karty

Karta	ST 10	ST 15	ST 20	St 30	ST 50
2 do 10	sukces	+3	+3	+3	+3
W, D, K	podbicie	sukces	+4	+4	+4
As	podbicie	podbicie	sukces	+5	+5
Joker*	podbicie	podbicie	podbicie	sukces	+10

\* Joker, oprócz innych efektów, zawsze zwiększa o jeden zakres przerzutu (zamiast 10+ przerzucane jest 9+ itd.).